

GAME FREAK

SPECIAL MAGAZINE FOR GAME LIFE

THE FAIRYLAND STORY™

Quest of the Lost Jem

101 STAGE ADVENTURES FOR THE FAIRYLAND STORY




人々の空想によって生み出された世界――フェアリーランド。その北のはずれにアルファルファ王国と言う美しく、そして平和な国がありました。この王国で暮らす人々は皆、不思議な魔力を持っており、互いに競って魔法の腕をみがいておりました。

ところがある日、王国にひどい伝染病が拡まり、人々は飢えや病気に苦しみ、ついには国王アルファルファⅢ世みずから病床に伏してしまったのです。




人々が希望を失ないかけても、国王の一人娘トレミーは王や国民の看護をするかたわら王国復活のチャンスを狙い続け、そしてついに王国荒廃の原因が大トカゲ『ドラコリスク』の魔力による事をつきとめるのでした。

しかしそのころ、『ドラコリスク』はその強力な魔力によって創造したたくさんのモンスター達を王国に攻め入らせ、戦いに勝ち、さらには王国に古くから伝わる平和の象徴『ホーリージェム』を奪ってしまったのです。
王国を救うには『ドラコリスク』を倒し、『ホーリージェム』を奪い返すしかない！




トレミーは友達の小竜ロドシーを連れ、ひとり『ドラコリスク』を倒しに旅に出たのです。

written by ONIJUST・F
arranged by TAKO.X

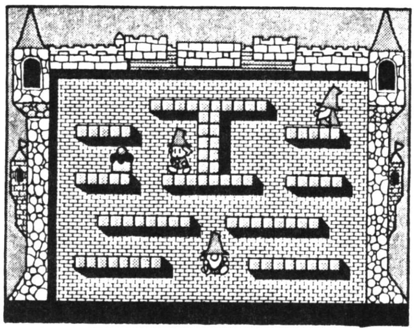
PLAYING RULES

THE FAIRYLAND STORY™

PTOLEMY トレミー



奪われた『ホーリージェム』を探しに旅に出た魔法使いの女の子、トレミー。彼女を待ちうけるのは奇妙なお城と、一寸間抜けで、でもトレミーにとっては手強いモンスター達。プレイヤーの君は、トレミーを上手く操ってお城の中のモンスターを全て退治してしまおう。



- 画面内にいるモンスター達を得意の魔法を使って全て退治すると一面クリア。魔法の他にも退治の方法はあるけど、基本的には、魔法のみ。
- トレミーがモンスターと接触したり、他の方法で攻撃を喰らうとトレミーのストックが1つ減る。ストックが0になるか、最終面（101）をクリアーするとゲームオーバーだ。但し、8～98面で終った時は継続プレイが出来る。

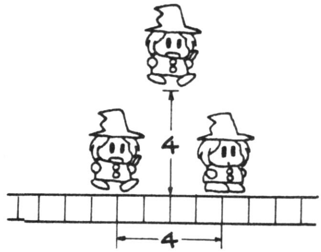
CONTROL コントロール



- レバーは2方向。入力された方向へトレミは動き、壁に衝突するか、入力がなくなるとその場で停止。
- 魔法ボタンを押すと、向いている方向へ魔法を一発発射！
- ジャンプボタンはジャンプ！



JUMP ジャンプ

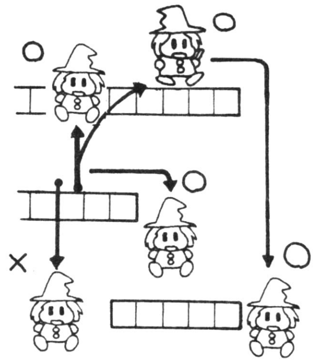


・ジャンプする時に、左右どっちかにレバー入力があると斜めジャンプが出来るのだ。そいでだね、トレミーのジャンプ力は決まっていて、縦横共に4ブロック分なの。

・ジャンプ中に壁に当るとストンと垂直に落ちちゃうよ。

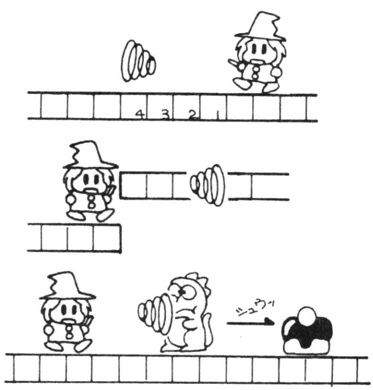
・ジャンプ中に床があれば、その床をすり抜ける事が出来ます。床にはおもしろい性質があり、下から上へは抜けれるけれども上から下へは抜けられないの。つまり上方4ブロック以内にある床には、ジャンプして下から床をつきぬけてそのフロアーに納る事が出来る。このゲームの最大の特徴だけど、慣れるまで結構戸惑うからねぇ。ふに。

・トレミーはジャンプして、敵モンスターの頭の上に乗れちゃうのだ。これはと～っても重要な事だから、頭のスミっこに刻んでおくべし。



・トレミーは何ブロック落ちてもミスにならないヨ！

MAGIC マジック



・魔法は床と水平に4ブロックまで届きます。1画面上に1こしかでないよ。

・厚みが1ブロックの床は通り抜ける事が出来るけど、外壁や厚み2ブロック以上の床に当ると消えちゃう。4ブロック飛ぶか、モンスターに当っても消滅。

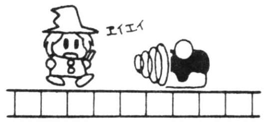
・魔法がモンスターに当るとモンスターはおかしに変身！

あれれ、トレミーの魔法でおかしにされちまったモンスター。でもこれぢゃ退治したことにはならない。彼らはおかしに姿を変えてもまだ生きているのだっ！　本当に退治するにはおかしを壊すっきゃねぇ！　壊し方は…、フッ、次を読んでくれナァ。

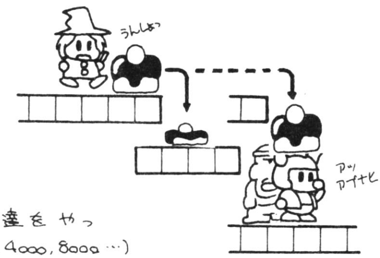
―― お・か・し・の・こ・わ・し・か・た ――

-How to break the cakes.-

1. 魔法をかけつづけてこわす。モンスターによってこわれるまでの魔法の数が違うからね。



2. おかしを押して床の切れめから２ブロック以上落す。モンスターがおかしを落っことした場合もこわれて退治した事になる。



3. おかしを落して他のモンスター達をつぶすと、両方のモンスター達をやっつけられる。更に高得点だ！（2000, 4000, 8000…）

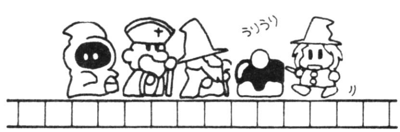
こうして全てのモンスター達を退治すると一面クリアーだよ。

・おかしを放っておくとモンスターに戻っちゃう。戻る前に４回点滅するよっ。

・おかしを押す時はちょっと遅くなる。モンスターと押しあいになってもモンスターの数に関わらずトレミーの勝ち。

・おかしは連続して魔法をかけた方が、かける魔法の数が少なくて済むよん。

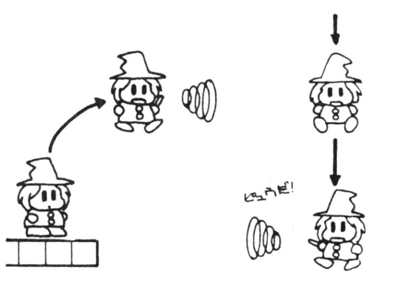
You Win!



JUMP & MAGIC

ジャンプ＆マジック

・ジャンプ（垂直・斜め共）中に魔法ボタンを押せば、トレミーがジャンプする直前まで向いていた方向に魔法が出る。ジャンプ中にその向きは変えられないの。　但し落下してる時に限り、レバーで向きを変えて魔法を発射できるのだ。



ENEMY CAST

THE FAIRYLAND STORY™

　ドラコリスクによって創造された8種類の敵モンスター達。彼らは8種8様であり、各々異なった思考を持ち、様々な手段でトレミーの行手をさえぎろうとする。彼らに勝つにはその様々な性格を知ることが必要なのだ。ここではそのモンスター達の性格を教えちゃおうってか。

耐久力

　通常プレイで出て来るモンスターは6種。彼らは全て魔法に対するパワーゲージのような物（バイタリティね）を持っている。おかしは只単に受けた魔法の数によってこわれるのじゃなくて、一回魔法を受ける度にパワーゲージが一定量ずつ下っていき、0になるとこわれるのだ。更に魔法をかけずに放っておくと、パワーゲージが回復し、満タンになると復活してしまうのだ。　用は魔法は連続してかけた方がこわれるのが早いってことすな。

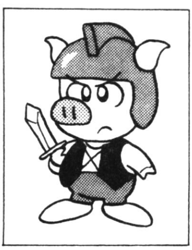
・一匹だけ画面に残して放っておくと、約20秒後に自然消滅しちまう。この場合も面クリアーだお。

・ウォーム（後述）以外のモンスターに接触すると当然ミス。

・同一面で長時間もたのたしてっと"ホーンド"が来るぞ! 彼は無敵で魔法は全くきかない。永久パターン防止キャラなのです。

・彼らはジャンプ体制に入ると一旦静止すのの。

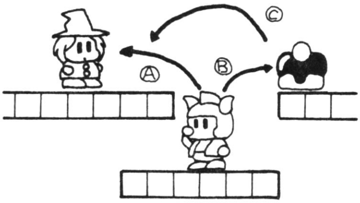
　ぢゃ、全体に共通な事がわかったとこで次、行こか。



ORC　オーク

　言わば雑魚、だ。ただねー、しつこいんだ。こいつが。体当りを夢見てトレミーに向って来るから、結構たやすくやっつけられるのっ。

　普段はトレミーと同じ高さになろうとし、次に横の位置（X座標）を合わせよーとする。

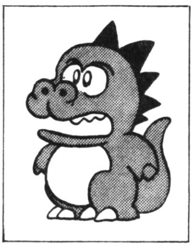


上の図で、通常の行動がⒶ、おかしがあるとⒷと動き(おかし追跡)、次にトレミーが通ったⒸのラインをなぞって動く（まねっこ追跡）。

但し、次のジャンプでトレミーのすぐ近くへ行ける場合はトレミーめがけてジャンプしてくる。

また画面上におかしが有る場合はおかしのX座標に合わせ、次にY座標（高さ）を合わせようと努力するのだ。（おかし追跡）

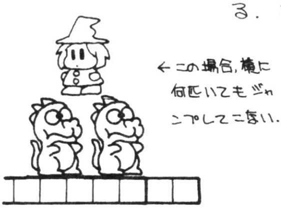
トレミーの近くに来るとトレミーの動いた通りに追っかけて来る。（まねっこ追跡）



SALAMANDER サラマンダー

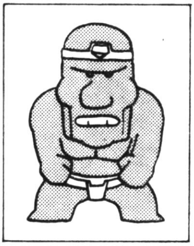
トレミーに接近するってぇと大変。口からね、「ボゥッ」っつってファイヤーボールを吐いてくれちゃう。でね、こいつに当るとトレミーが真っ黒コゲになっちゃうんだ。ホント、やな奴っ!

常にY座標を合わせ、次にX座標を合わせて来る。横方向から接近しやすいので注意。



但し、トレミーの真下にいる場合はジャンプ出来ない。この場合は一旦横にずれてからジャンプします。





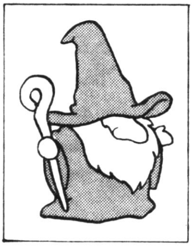
GOLEM ゴーレム

かーたい！まるでカプコンのゲームに出てくるよーなモンスターだ（どうしてあそこのはみんなかたいんだろう？）。耐久力に長けているから要注意。すぐに復活しちまうでの。



普段はまねっこ追跡をするけれど、トレミーとの距離が離れてしまうと一旦止まって考えます。完全にトレミーを見失なう（離れすぎる）とオークと同じく動きます。おかし追跡あり。

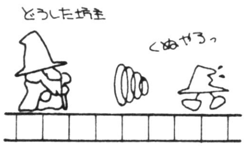
とにかくかたい。やっつけるまで時間がかかるのさ。サラマンダーetcとの同時攻撃には注意！



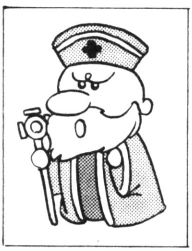
WIZARD ウィザード

いわゆる．魔法使い．トレミーに近ずいて魔法をかけよーとする．トレミーが魔法を喰らうと，妖精にさせられてしまい，i)速さが遅く（2/3位）なり，ii)魔法の届く距離が½の2ブロックになっちゃう．更にもう一発喰らうとトレミーは消滅してしまい，1ミスになるのだ．

元に戻るには自分に魔法をかけたウィザードを倒すしかない．但，そのウィザードが消滅した場合は次にウィザードが出てくるまで妖精のままです，ヨ．（魔法は6ブロック届きます，ヨ．）



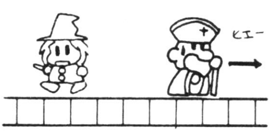
普段はオークと同じYX移動だけど，魔法を発射した後はしばらく逃げまどう気の小さい奴．おかし追跡あり．



CLERIC クレリック

クレリックってのは，聖職者・牧師って意味．なんで牧師が？なのだけど，RPGのモンスターに僧侶がいるくらいだから，別にいーぢゃん．

とてもおくびょーのくせして，分身してみたりする結構とんでもねーやつ．分身に触れてもミスとなる．本体を消せば分身も消える．



普段はYX移動で，おかしがあるとXY移動（おかし追跡ではないよ）する．トレミーと高さが同じになると，トレミーとは逆向に逃げ出す．まねっこ追跡あり．

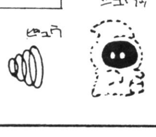
ちなみに，偽物はオークと全く同じ動き．



WRAITH レイス

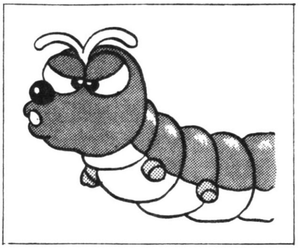
レイスってのは，ゴーストと同意語．どーりでドルアーガのゴーストに似てるハズだぜ．

トレミーの魔法を見るが早いか，その場で消えちゃう．非常にうっとーしー奴だい！



常に，なにがあろーとYX移動だ．けど，魔法を見ると，同じ高さの時に限ってトレミーとは逆方向へ逃げちゃう．

次の2匹のモンスターは、今までの6匹とちと毛色が違う。



WORM ウォーム

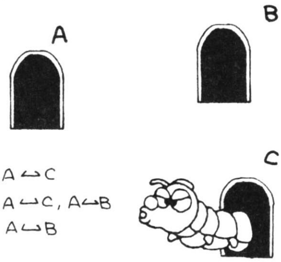
マップ構成の要素の一つにワープホールってのがあって、その中にいることがあるモンスター。トレミーが接近するとワープホールから体を乗り出し、糸を出します。この糸にトレミーやモンスターがひっかかると、ピュウ！あわれウォームの餌食になっちゃう。わざとモンスターをおびきよせ、ウォームに始末してもらうのも手ですな。ウォームの体に当っても大丈夫だ。

ワープホールについて少々。上下用と左右用とあるけど、ここではウォームに関係のある左右用について。

i) ワープホールが1つの時は必ずそこにウォームがいる。

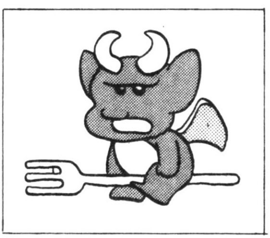
ii) 2つの場合はどちらかにウォームがいる。もしくはいない。

iii) 3つある時は、どれか1つにウォームがいて、残り2つはただのワープホール。



i) A↔C
ii) A↔C, A↔B
iii) A↔B

用は、i)以外は左右にワープ出来る、ぞと。

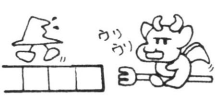


HORNED ホーンド

同一ラウンドで長時間遊んでいるとやってくる狂悪モンスター。

画面上部から現われ、くねくねと決まった（4種類）軌道を通った後とトレミー目がけて突っこんで来る。ホーンドは無敵で、何をしても死んでくれない。

最悪の図



ホーンド出現後にラウンドクリアーした場合、ホーンドは消えてくれるよっ！

最後に、当るとやられるよっっ！

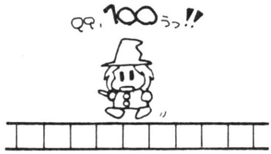
ITEM & POINTS

THE FAIRYLAND STORY™

フェアリーランドストーリーと言うゲームに於いて忘れてはならないフィーチャー，それがアイテムである．重要な物なりにはナゾが多かったりして，で，今回はそのナゾを一寸解きあかしてみよってわけだ．

出現条件

アイテムの出現条件，あっさり言っちまうと，トレミーが横方向に100ブロック移動（ジャンプもあり）する毎に出て来る．どーでぇ，まいったか！但し，ミスしたり100ブロック移動し終わると，カウントは再び0から．



何が出んの？

アイテムは全てで15種類．そのうちどのアイテムが出るか？はっきりとしたことは言えないけど，次の3つの事を実践するといわゆる『いいアイテム』が出ると言えるのぢゃ．

① モンスターにやられない．
② おかしを多くつぶす．おかしでモンスターをつぶせばなおよい．
③ アイテムが出る時，多くのモンスターが画面上にいる．

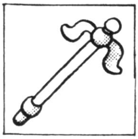
特に重要なのは②であるのだ．只単に魔法ばかりでやっつけていると，トレミーが成長しない．おかしをつぶす・おかしでモンスターをつぶすetcのテクニックを使わないと，いいアイテムは出にくい．こっちの方が点が高いしね．

又，③はまァどーでもいいのだけどもね．要は多くモンスターを残せば簡単に大量にやっつけるのに適したアイテム（スターティアラ・ブックオブデスetc）が出易くなり，残り数が少ないと，後々自分の為になるアイテム（ホーリーウォーター・ブックオブライフetc）が出易すくなるって訳さっ，ヘイ！

更にアイテムの有効時間，これは6秒～22秒の2秒きざみなんだけど，これも②を励行してればドンドン長くなるンヌ！

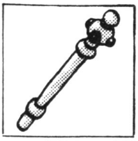
最後に，アイテム出現決定にね，確率もからんでいるのらよ．

お待ちかねっ！ 各アイテムの効力だだだっだ！



SILVER SCEPTER　シルバーセプター

・一定時間（前述）魔法の射距離が2倍の8ブロックになり、更にスピードも2倍になる。



GOLD SCEPTER　ゴールドセプター

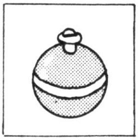
・一定時間（しつこい）、全てのモンスターを魔法一撃でやっつけられる。得点もでかいヨ。文化ん。



MAGIC STAFF　マジックスタッフ

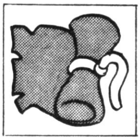
・一定時間（！）モンスター達のスピードが半減する。





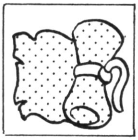
MYSTICAL ORB　ミスティカルオーブ

・一定時間（!!）トレミーが横方向に1/8ブロック移動する毎に30ptsずつ入る。御得用アイテム。
（※8bitで1ブロック＝1byte）



SCROLL OF FIRE　スクロールオブファイヤー

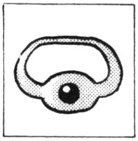
・魔法ボタンを押すとトレミーが火の玉を発射する。火の玉がモンスターに当ると貫通し、焼けくずれちゃうのだ。一発でまとめて多く退治すれば高得点！　こいつはつかえるぜ。



SCROLL OF ICE　スクロールオブアイス

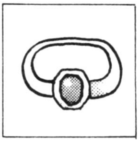
・アイテムを取るやいなや、モンスター達が急速氷温冷凍されちまう。この氷の固りを押すと勝手にすべって行き、おかしと同様2ブロック以上落下するとこわれる。又、氷同士が衝突したり、カベに当るとこわれる。この氷とトレミーがつぶされると、とってもペンゴ、だ！





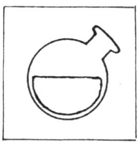
MOON TIALA ムーンティアラ

・画面右上にお月様が出て，モンスターをすべてケーキにしてくれる．このケーキは魔法一発でくずせるし，得点も高い．詳しくは後述．



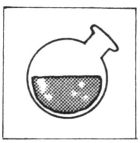
STAR TIALA スターティアラ

・一定時間，空からお星様がぱらぱら降ってきて，モンスターがこれに当るとくずれてしまう．トレミーは当っても大丈夫．　得点も高いし，非常に有効なアイテムだけど，頼りすぎは感心しませんねぇ．



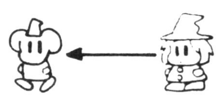
GLASS POTION グラスポーション

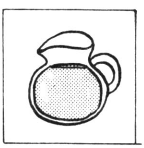
・一定時間，透明になりモンスターに当っても大丈夫．ニューアイテム（トレミーの能力が変わる奴）は効力が切れる前にトレミーが点滅して知らせてくれるよっ．



CHANGE POTION チェンジポーション

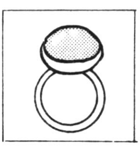
・取るとトレミーがねずみになっちゃう．ねずみになるとスピードが上がり，モンスターにボディアタックを喰らわして退治できる．
得点も高いし，気分爽快なんで，わしゃこれが一番好きやでぇ．





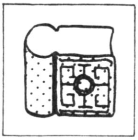
HOLLY WATER ホーリーウォーター

・巷では，ただの得点と思われているようですが，実は違う！　アイテムの有効時間が2秒長くなるのだ．只の得点なんて思はないで，出たらありがたみを持っておちゃうだいしやう．（しびんではない）



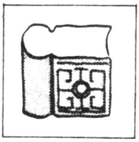
CRYSTAL RING クリスタルリング

・効力は……良くわーらん．　ただ，いーアイテムが出やすくなるようである．出たら一応のありがたみをもってして，もらえ！



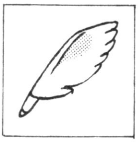
BOOK OF LIFE

・トレミーのストックが1つ増えちゃう．それだけに滅多に出ない．出たら有難く…（以下略）



BOOK OF DEATH

・ワァッ！地震だァ！　モンスター達はくずれさり，ラウンドクリア．



MYSTICAL FEATHER

・取ると，残ってるモンスターの数だけラウンドをすっとばし，テレポートする．画面がしばしばせわしないので，おもろい．

その他は？

お月様

ゲームスタートから4分後（デモシーンetcも含めて）にトレミーが動かせる状態（用はプレイ中）に出現する．ムーンティアラに依っても出る．　但し4分目がデモシーンであると出ないよっ．　以上の条件を満たしている時に限り，4分毎に出現する．

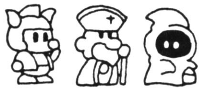
効用　①　モンスターが全ておかしになる．
　　　②　妖精になっていた場合は元に戻る．
　　　③　おかしを一発でくだけられる．

おかしをやっつけるとコインが出るが，それについて．

・魔法のみでこわす　→　カッパーコイン
・落としてくずす　→　シルバーコイン
・おかしでおかしをつぶす　→　ゴールドコイン

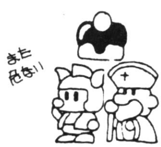
コインは連続して取ると倍率が上る（×2,3,4…10まで）．通常プレイでもそうだけど，途中で取り逃したりすると元に戻るからね．そうそう，放っておくと5秒程で消えちゃうよ．早く取ってあげよう．

POINT LIST 得点表

・モンスタをやっつける	魔法だけ	おかしを落す
	100 pts ※	500 pts
	150 pts	700 pts

※クレリックのニセ物は 10 pts. 又, ニセ物を残して本物をたおすと.
(残りのニセ物の数) × 200 pts

・おかしを落してまとめてつぶす. (おかしはカウントしないヨ)



1匹	2000	2匹	4000	3匹	8000
4匹	16000	5匹	32000	6匹	64000

6匹以上も 64000 pts

・アイテムを取る　1000 pts

・コインを取る

カッパーコイン	1000	シルバーコイン	2000
ゴールドコイン	4000	倍率は ×9 まで.	

・アイテムをパワーアップしてる時に連続でやっつける.
・一発のファイヤーボールでまとめてやっつける.



1匹	1000	2匹	2000	3匹	4000
4匹	8000	5匹	16000	6匹	32000

・ミスティカルオーブを取って横に1ブロック動く　240 pts
(正確には 1bit で 30 pts.)

・ウォームに敵をつかまえさせる.



7000 pts

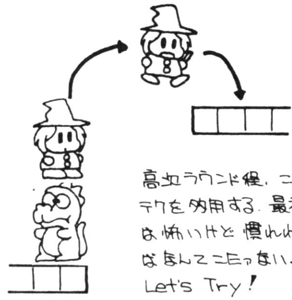
TECHNIC

THE FAIRYLAND STORY™

大切なテクからどーでもいーテク、大放出！

あたまのり

無苔ぢゃないぞ。フェアリーランドストーリー最重要テクだ。　前述の通り、トレミーはモンスターの頭に乗っかる事が出来る。つまりモンスターの身長は3ブロック分だから、ジャンプ出来ないよーな所にも行けるよーになるっちゅーこっちゃ。更に上手く使えば横方向にも2ブロック分長くとべる訳だ。これを知らねーと高処ラウンドは解けないぜ。　サラマンダーが一番良いナ。



高処ラウンド程、このテクを多用する。最初は怖いけど慣れれば なんてこたァない。Let's Try！

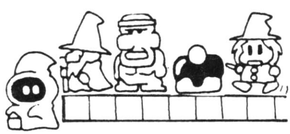
用するにトレミーから縦7×横6ブロック以内の場所に行ける訳。

恐怖の先行入力

着地前にジャンプボタンを押しておくと、着地したとたん、ジャンプしちまう。頭の上に敵がいる時に限ってやっちゃうんだ、これ。

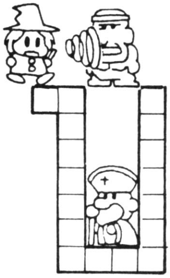
まとめつぶし

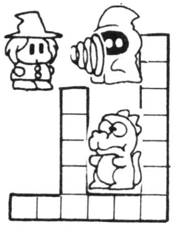
いろいろあるけど、まずは押し出しちゃうやつ。横方向から沢山来るモンスターのうち手前の一匹をおかしにして、グイグイ押していき、切れ目から落すとまとめてつぶれてくれる。　サラマンダー・マイザードに注意。又、こまめにおかしに魔法をかけるべし。



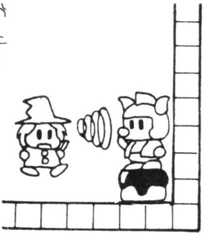
くれぐれも呪文と火の玉には注意。

次が、縦穴にモンスターをさそいこんで、まとめてやっつけちゃうやりかた。これには2通りあって、最後に入って来る奴をおかしにして下の奴らをつぶしちゃうのと、トレミーをジャンプさせてモンスターをさそい、出て来たのをおかしにしてつぶすやり方。どっちもよく使うので是否マスターしたい。





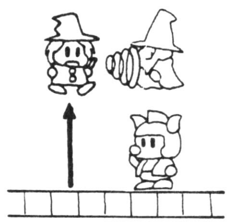
左の2例は、おかしでモンスターをつぶすやり方。他にもおかしをあらかじめ重ねておき、その上におかしをおとしてつぶすやり方もある。
右の図で、上からおちてくるモンスターを下から1ブロックの所でおかしにすると、くだけないでそのままのこる。これを続けるとおかしが幾つも重なる訳だ。んで、最後の一匹を2ブロック以上の高さでおかしにすれば、まとめてつぶれるワケだ。おめでたう。



どれにしたってもさ、冷静にやればどーってこたァないョ。

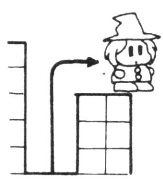
お手軽2000てんの巻

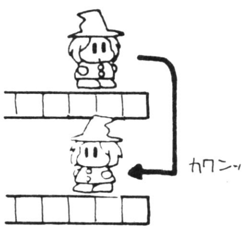
上みたいなめんどくさい事をせんで、お手軽に2000点をもらっちゃおう。
右の様な状態で、上の一匹をジャンプでお　　でおかしにしちまおう。こんだけだけど、かなり有効ではある。



直角ジャンプと垂直降り

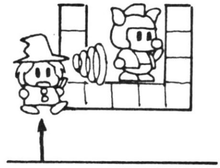
トレミーのジャンプ力は4ブロック。言いかえればいやでも4ブロック飛んぢまう訳だ。ところが、4ブロック以内の任意の高さに着地する方法が、しかも垂直ジャンプである。垂直ジャンプして、着地したいフロアーにきたらレバーをスグ左(右)に入れる。するとトレミーが直角にまがってくれるョ。





左図の様な場合、一段下に行くには一度下まで降りてからぢゃなきゃ行けない。めんどくさい。ではニーしよ。フロアーの端でちょんとレバーを入れる。で、落ちる。と、すかさずレバーを入れる。と、下のフロアーに垂直に曲って降りれるのだ。ギリギリで落ちないとナカナカできないよってか。

かすみうち



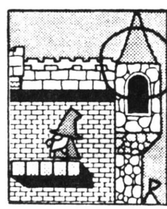
　魔法は1ブロック以下の厚みなら通過できると言うことを理用したテク. モンスターが狭い空間にいるとき特に重宝しちゃうんだもんのすけ.　やり方は…右を見れば分かるでしょ.

レイスをやっつけろ!

　魔法をかけりゃ消えるわ. ぶつかりゃアイテムの有効時間が短かくなるわ…レイスのバカ!　そんな悩みを持ってるそなたに朗報!　レイスはジャンプ中と落下中は魔法をかけても消えない. だから……もうわかったネ?

安全地帯

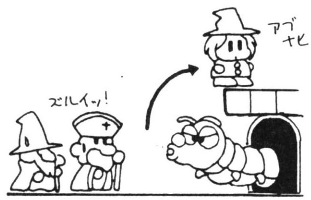
　実はマップの左右両端の上は乗れてしまうのだ. 更に左右がつながってる唯一の場所だったりする. ここには絶対に敵が来ないから. アイテム待ちなどに使うとよろしい.　又, ここを使って左右に行き来しないと解けない面もあるでよ.



ちょっと見ずらいが.○してある所だよ.

ウォームハトモダチ

　ウォームはトレミーと同じ高さに来て, なおかつ接近していると出る. だからモンスターをおびき寄せて, ウォームのいるワープトンネルが明るくなったら逃げればよろし.　他力本願で7000点もくれるぞ.

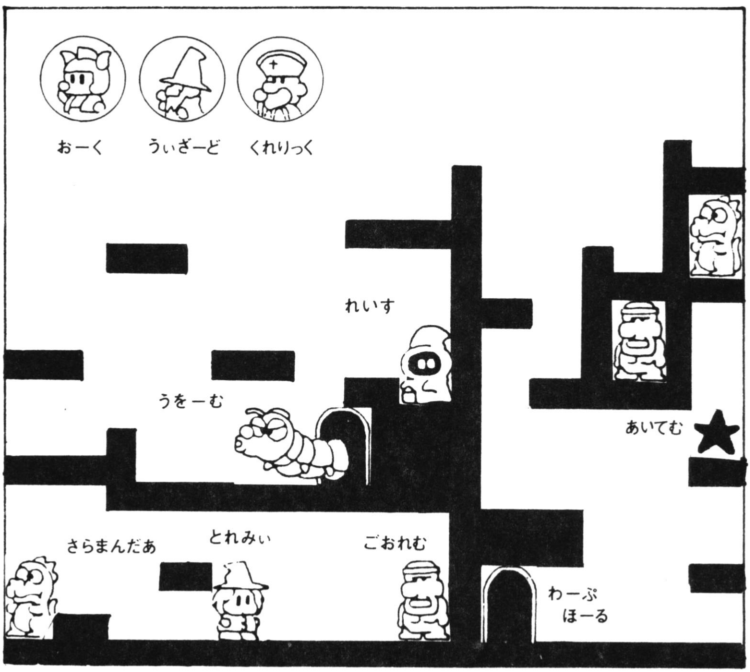


MAP

THE FAIRYLAND STORY™

毎度御馴染み, 血と汗と涙の結晶　まっぷ

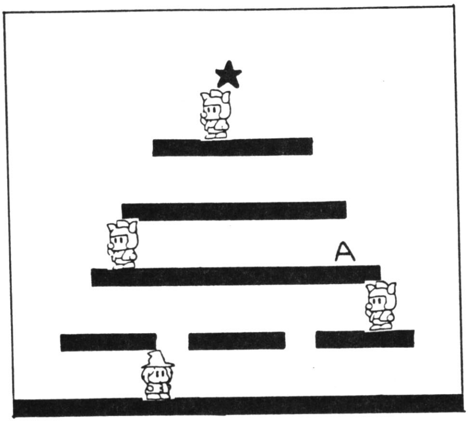
マップの見方



・★印の所にアイテムが出るよん.

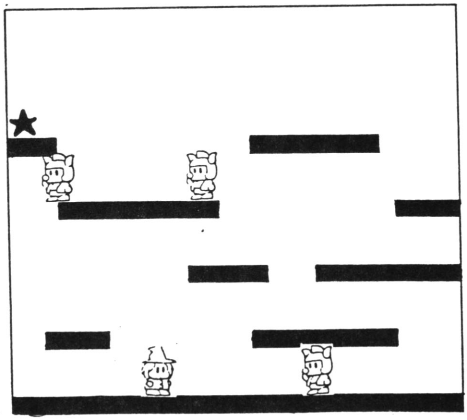
・たまーにモンスターが重なってるのがいるから, コメントに注目すべし.

・トレミーのスタート地点はいつも同じだけど, 始まってすぐワープする面は, 最終的にたどりつく所にいるからね.



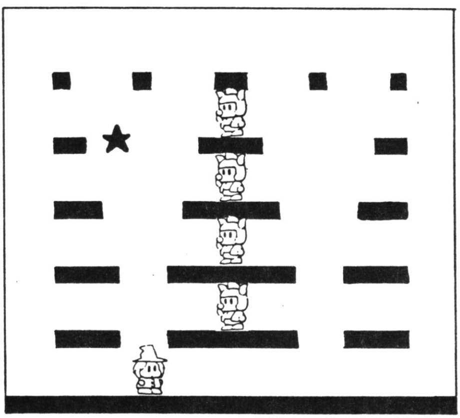
ROUND1

まずは小手しらべ。 始ったらすぐにAに行き、一匹おかしにしてそのまま左に押して行こう。



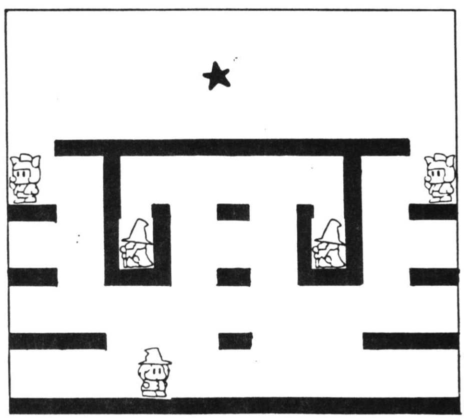
ROUND2

これもカンタンだね。スグに右にジャンプして一段上り、そこでホケーっとしてれば集まってくるよ。



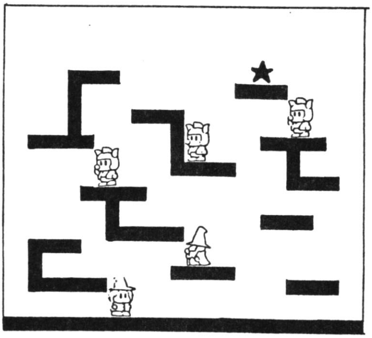
ROUND3

右に2ブロックずれて左を向き、落ちてくるオークを地道につぶして行こう。上手い人は左右の端っこでおかし重ねをして8000てんをもらっちゃおう。

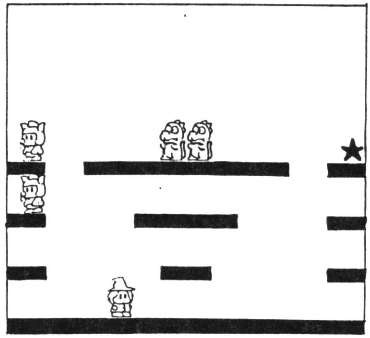


ROUND4

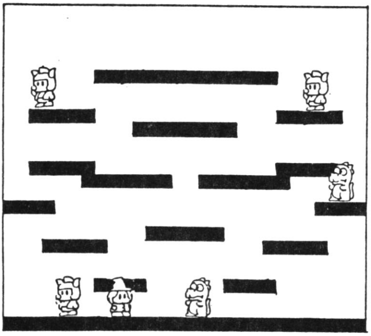
A地点にすぐ行き、左右に落ちてくるウィザードをピュッピュッとおかしにしちゃえば楽。普通にやってればアイテムが出る項だ。★に行けっ!



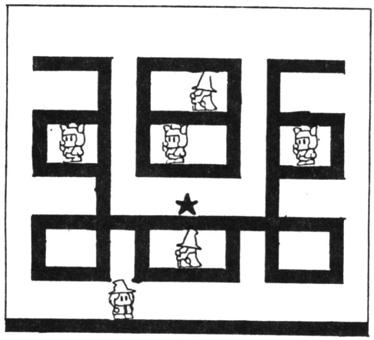
R．5　右上のウィザードをジャンプマジックでおかしにして、その場で待ってよう.



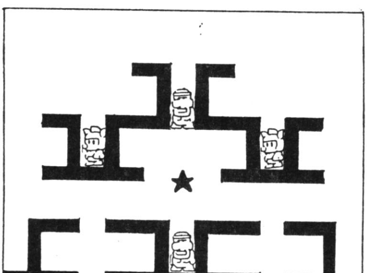
R．6　2匹ずつセットにしてお手軽2000てんだ!



R．7　すぐに上の方に逃げた方がいいかもしれんて.

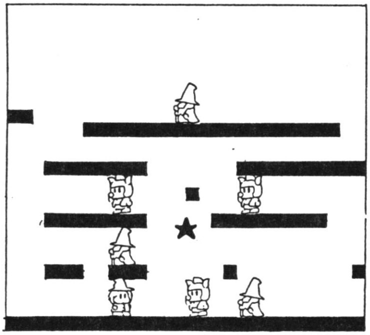


R．8　中央のくぼ地にまとめてから、一匹中央からおびきよせ、ケーキにしておとせば多少はつぶれてくれるぞ.

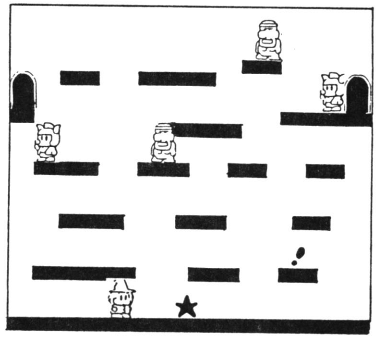


R．9　!印あたりをうろうろして、4匹をまとめてしまえばよろし.

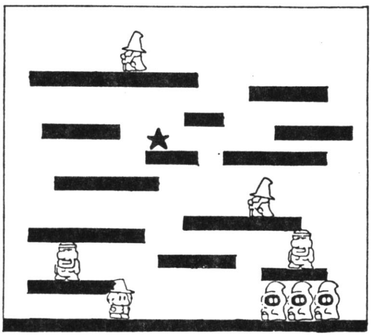




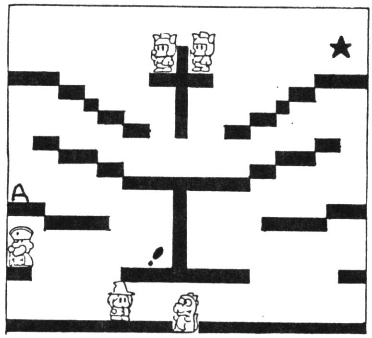
R．10　ぢっとしてればウィザードが左におちる．いれかわりに上へ登ろう．



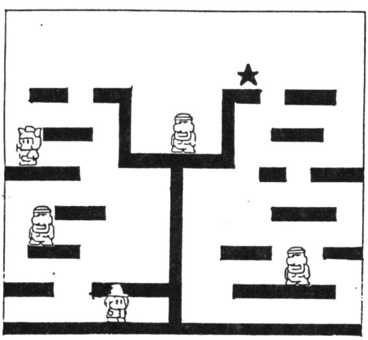
R．11　!に行って，とびかかって来る奴を始末しよう．



R．12　この面も上に逃げた方がやりやすい．



R．13　!でクレリックを始末し，残りはA地点でおかし重ねだぞ～．



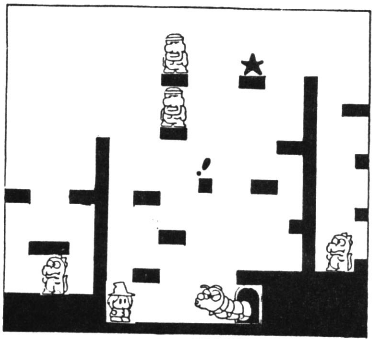
R．14　左の2匹でお手軽2000点．右に乗るのには真中のゴーレムを使う．

もこめのワンポイント・テク

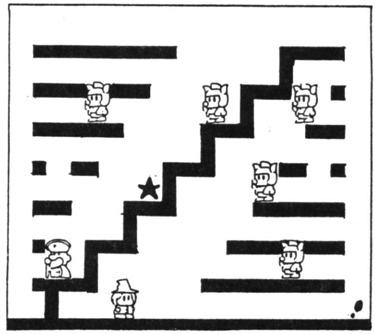
Round 15から頭のりを使うけど，これのこつは唯一つ．

これがるな！

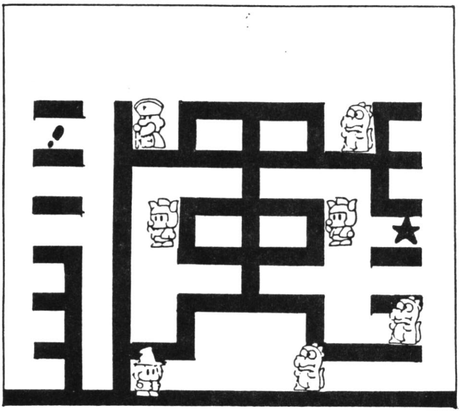
である．どーしてもこわい時は一度おかしにして，こっちに向ってくる奴に垂直ジャンプで乗っかろう．



R．15　ボケッとして、ゴーレムをおびきよせ、ウォームに喰わせよっ！
！からぢゃないと上へ行けない。

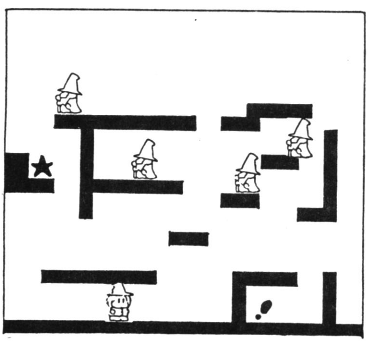


R．16　実のところ、左から上にのぼって右のオークをおびきよせ、
！でおかし重ねで勝ちだ。
屋根上にも行けるぞ。

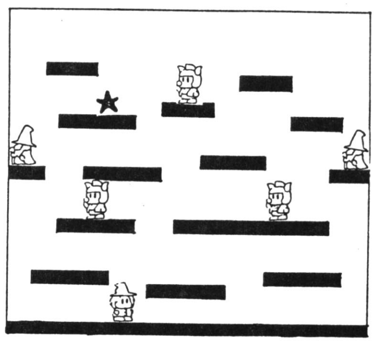


◀ROUND17

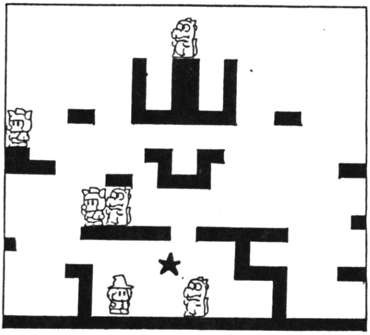
まず真横のサラマンダーをおかしにし、次に上のオークをかすみうちして上へ登る。この時サラマンダーに注意。んで、！で待ってると縦穴にみんな落ちるから、最後の一匹をおかしにしておとせば○。



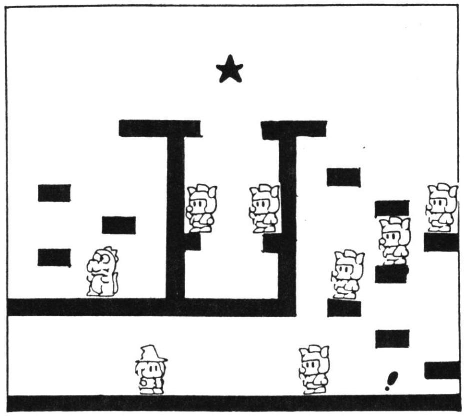
R．18　すぐに！に行き左底辺にみんな集まったら一段登り、飛びかかって来る奴を始末していく。



R．19　てきとーにやってれば消せるでしょ。

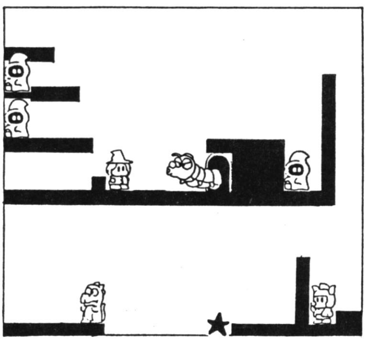


R．20　右のサラマンダーをおかしにして、上から落ちてくるオークにジャンプマジック。

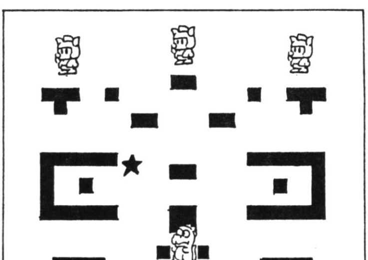


▲ ROUND21

真中のくぼ地に入るとほとんど死ぬ。だからおかしをおとそう。
まず右のオークをおかしにし、3匹のオークをぐいぐいおして！まで行く。上へ上へとジャンプしてくぼみの左側へ行く（オチルなよ）。サラマンダを始末して再びくぼみの左上に行き、無謀にもジャンプしてくるオークを空中でお



R．22　直角ジャンプですぐ左へ。左屋根上にいかないとオークを倒せないぞ。

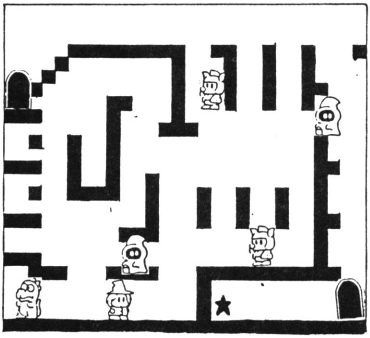


R．23　上のサラマンダー、落ちてくるオークの順におかしにしよう。気を抜くとやられちゃう。

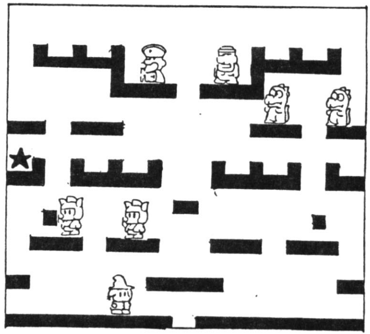
ワンポイント英単語①

トレミー
PTOLEMY
[tálami]

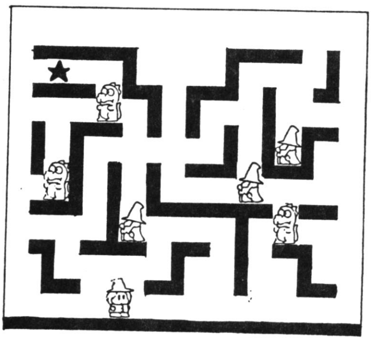




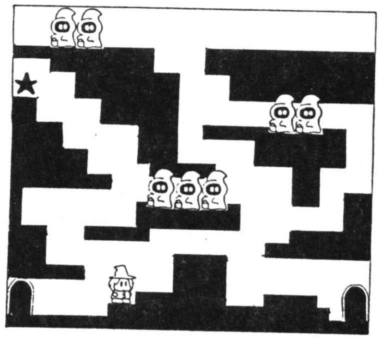
R．24　すぐ左上のワープホールを通って★に行き，アイテムを出せっ!



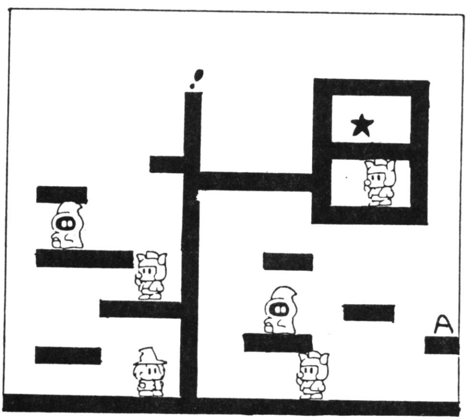
R．25　左を向いてオークを始末したら，後はてきとうに．



R．26　私は，この，面が，き・ら・い．

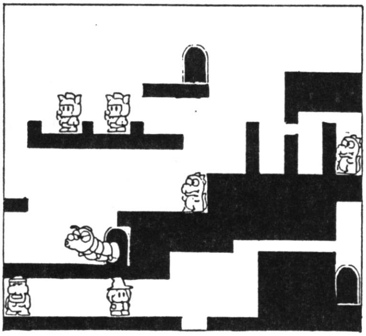


R．27　!にいると，すごーく楽だし，得点も高い

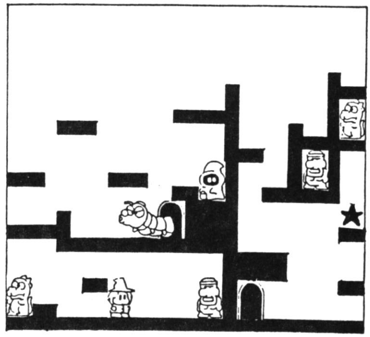


◀ ROUND28

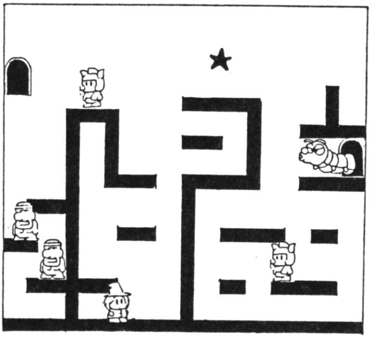
その場でジーっとして，オークとレイスを退治（方法はまかせる）して，!に行こう．右上のオークが出てくるから，そいつの頭に乗って右側へ．A地点でオークとレイスをやっつけ，残るオークを注意して始末すれば勝ち．



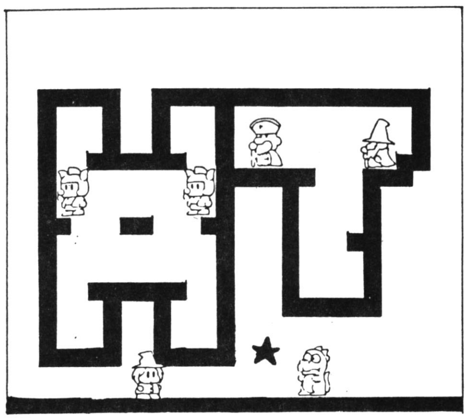
R．29　ゴーレムを無視してオーク達をウォームにムシャムシャ喰わせたげよう.



R．30　先に右の2匹を始末した方がいいんです. 始まったらスグ上へ行こう.



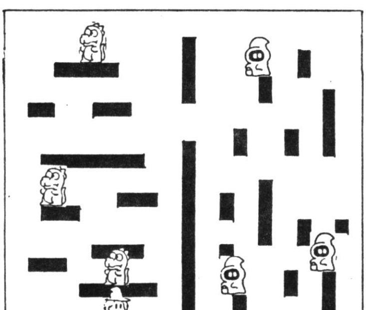
R．31　ゴーレムを退治しに行く時, 彼らが動かなくなることがあるから, キ・ラ・イ.



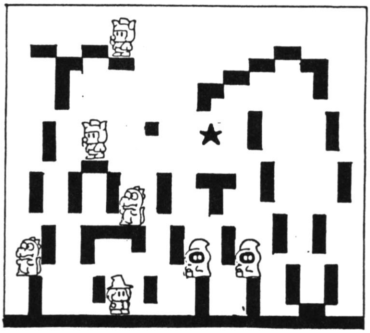
▲ ROUND32

H・Tってのは, 企画した人のイニシャルでっす.

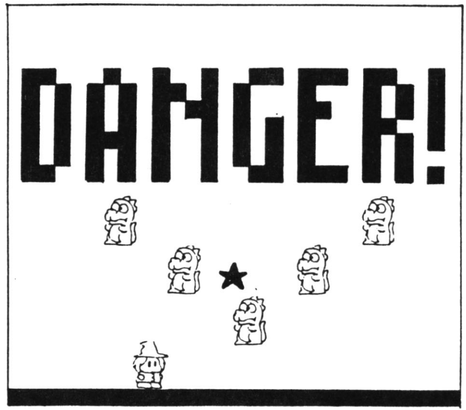
まず, Tの中の2匹から始末しよう. サラマンダーの頭に乗ってかすみうちがよい. おかしくなった時にサラマンダーをケッとばしてジャンプし, Tの中に入る. Hの中のオークは, 一度下に降り, サラマンダーをやっつけた後にかすみうちでやっつけよう.



R．33　左上のサラマンダーの所にアイテムがでるよ.



R．34　TAITOって読めるん、いる？

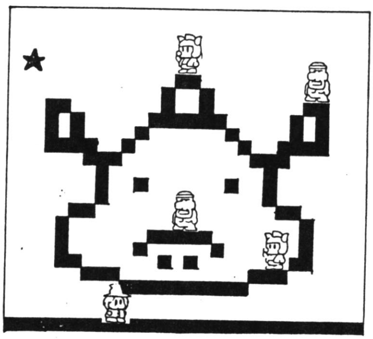


▲ ROUND35

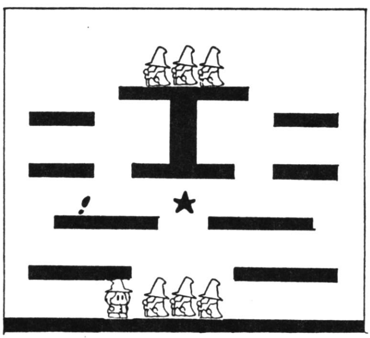
言われなくたって危ねぇのはわかってる．むわったく….

解法は2つ．
i)　左のサラマンダをジャンプマジックでうちおとし，後はガッツあふれるプレイで．
ii)　頭上のって右往左往．アイテムに青春をかけちゃう．

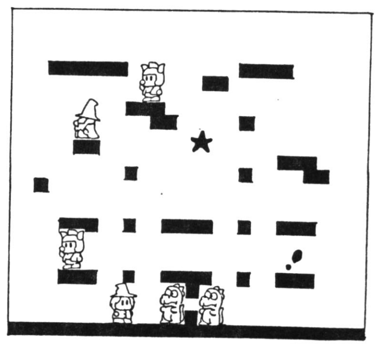
ま、どっちも「デインヂャー」だけどね….



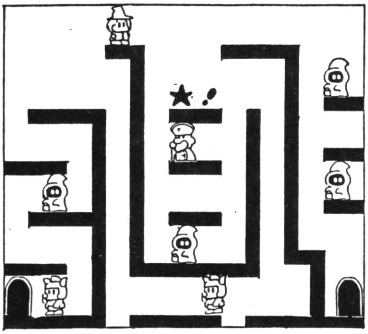
R．36　ブタではない．オークだョ．



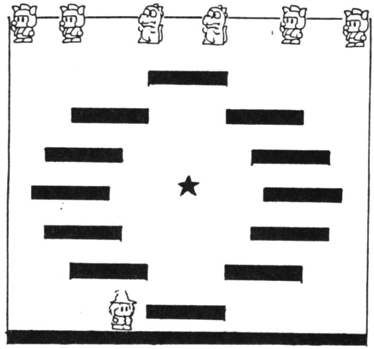
R．37　●に行ってジャンプマジックで上の3匹を始末．後は御自由に．呪文の嵐にゃ気をつけろ．



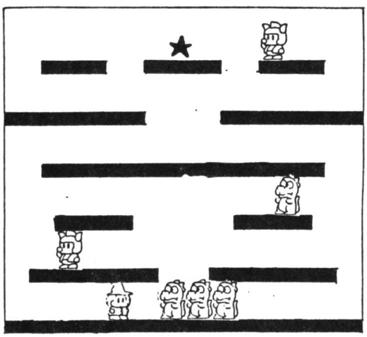
R．38　●にすぐ行こう．幸せになれるぜ．



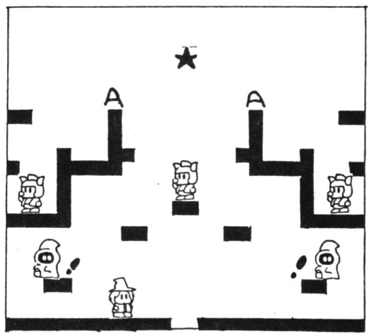
R．39　まずその場でぼけーっとしていよう．下のオークが上から落ちてくるし，右のレイスも真中に入る．左のレイスがやってきたら!付近でおかしにし，下におとしてEND．



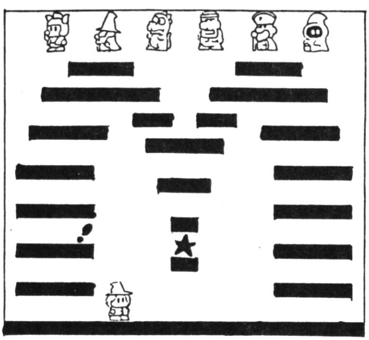
R．40　左端で3っおかしを重ねて，サラマンダーでつぶしてしまえ．



R．41　左上のオークの左に行って，おかしにし，サラ公をつぶそう．

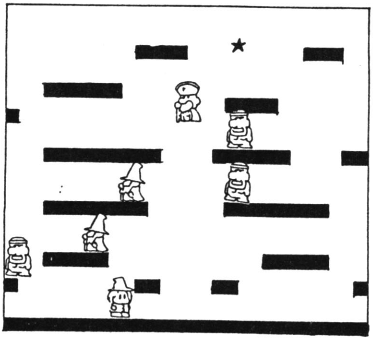


R．42　オークとレイス2匹を始末し，!印あたりからかすみうちを連発するかAにつったってオークをさそいだそう．

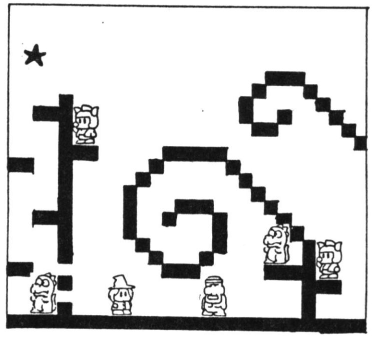


◀ R．43

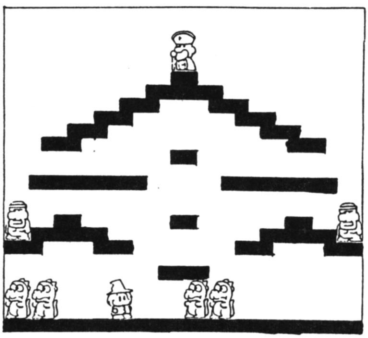
!でつったっていようぜ．奴ら，みーんな目の前を落ちてくからおかしにしてまえ．



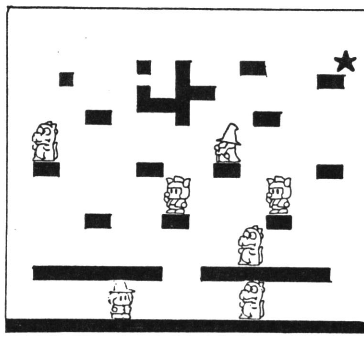
R．44　ウィザードに頭けられないうちに左へいってゴーレムをおかしにし，上へ逃げろっ！



R．45　スタート直後火の玉が飛んでくるから，上へ逃げ，左上のオークがいる所でしばしば魔法をうて．左のサラマンダーに注意せヨ．



R．46　一番上で1っおかしをつくり，ズンズンをおしてって，まとめてつぶれれば苦労はない．

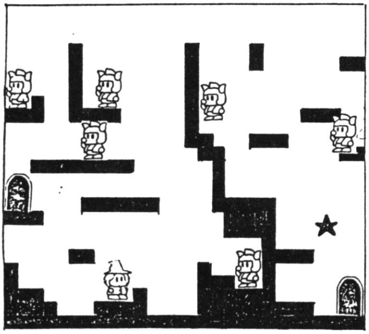


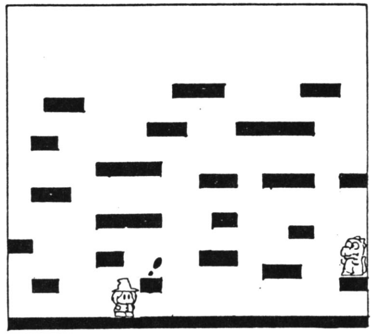
R．47　結構しんどい．上手く上へ逃げ，アイテムの出るとこで飛びかかってくる奴をうちおとそう．

ワンポイント英単語②

レイス
WRAITH
[reiθ]

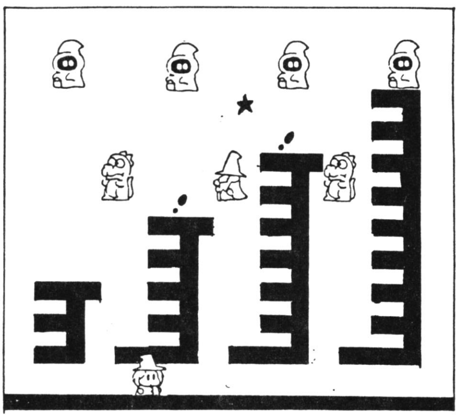






R. 48　ぢぃーっとしてよう. 上からオークが降ってくるからジャンプマジックを駆使せよ.

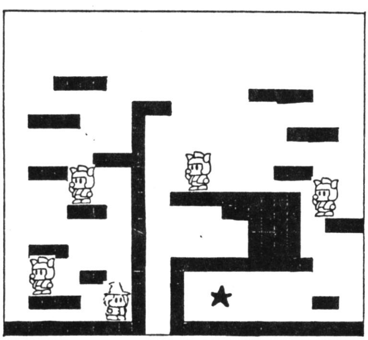
R. 49　1匹ではない. 6匹だ! アイテムも同じとこに出る!　! でうちおとしをすればよい.

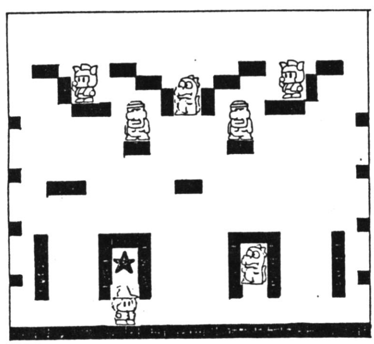


◀ ROUND50

おろっ? BGMが変ったぞ. 実は昔はずーっとこの曲だったのだ. こっちの方がいいな.

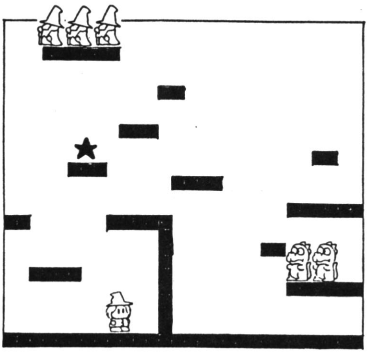
ジャンプジャンプでサラちゃんとレイ公を始末し, ! でとびかかってくる奴をうちおとせ. 地道に下でやっつけてもいいけど.



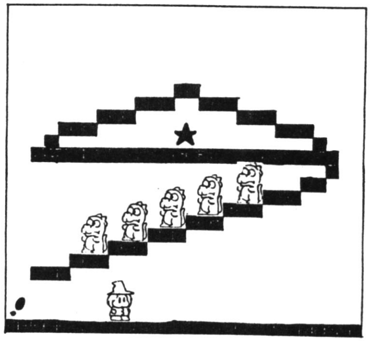


R. 51　始まったらすぐ左へ. オークにけられるぞ.

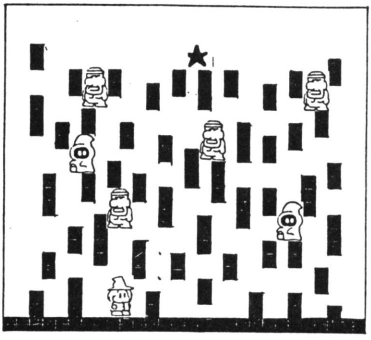
R. 52　上に登っちゃうと下に降りれない. 地道に消していこう.



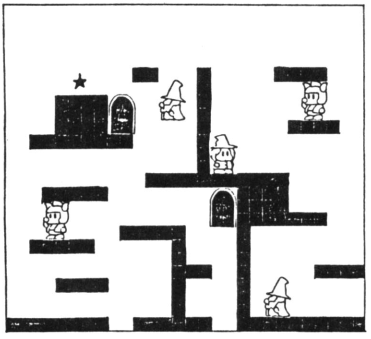
R．53　なんも難しくない。ん
だども 飛び道具に注意.



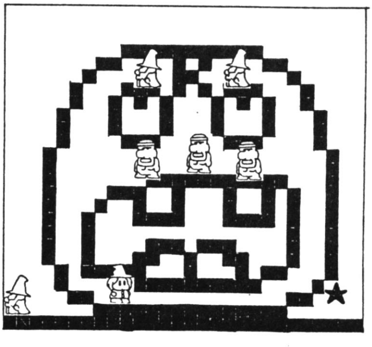
R．54　高得点ステージ.
でおかし重ねアタッ
クゼっっっ.



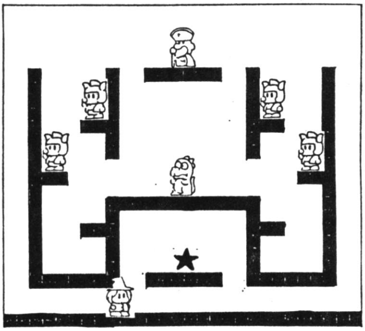
R．55　右に2つ動いたら、
止まっているべし. 上
でかたまっちゃったら左右に動け.



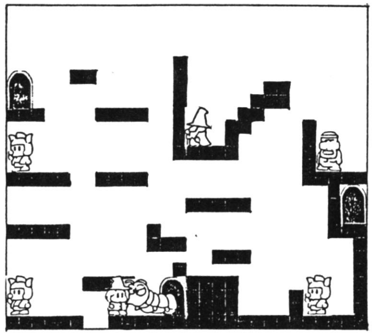
R．56　これも大して難しくない.
ただ右から左に行く時
のジャンプがシビアなだ
けなーのーよーんー.



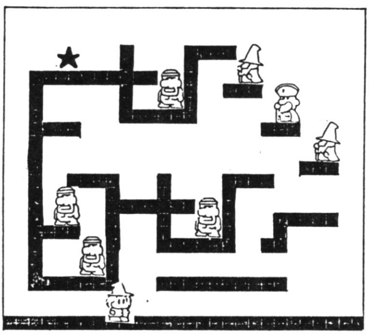
R．57　これはぺんぺろべえに
出てきたカズヤ ちゃん.
言うことなしヨ.



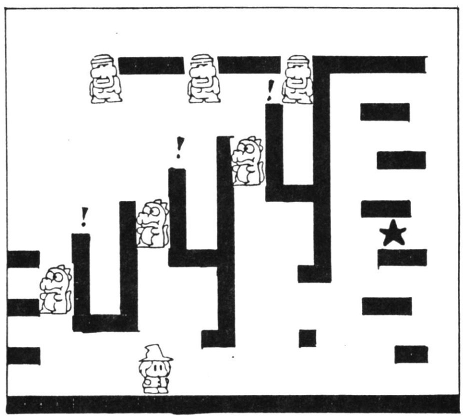
R．58　上へ上がらずに、歩き回りアイテムを取ってクリアーするとラクチンだ．さあ キミもやってみよう．



R．59　ウィザードのジーサンの居る所にアイテムが出るンだけど、無理して取ろうとすると、フイ撃ちの体当たりをされやすい．

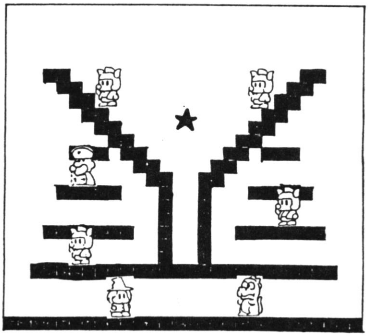


R．60　アイテムがでるまでねばってクリアーするのもいいけど、難度はさほど高くない．真ン中のクボミに敵を誘い落として戦え！

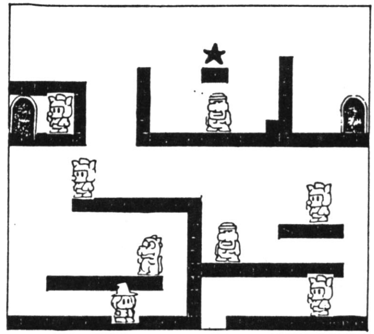


ROUND61

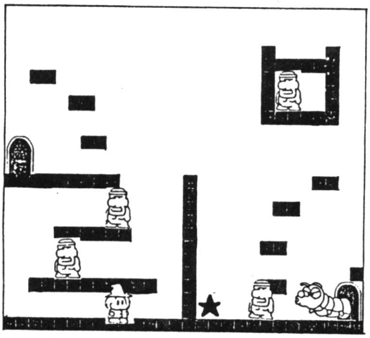
3匹のサラマンダーを右端のジグザグに重なってる床をピョンピョンと登って誘い出そう．
あとは左へ左へ逃げれば、サラマンダーはみんなY字のクボみの中に落ちる．そうしたら、Y字のへりに立って（！印の部分）呪文を出せば、クリアーできるね．



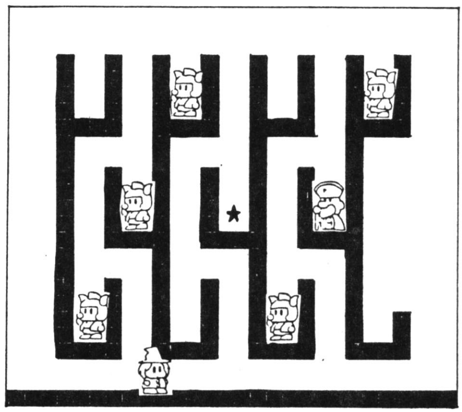
R．62　真ン中のくぼみにみんな落としてしまうと楽。アイテムにたよるのも手。



R．63　すぐ上にいるサラマンダーの頭の上にのって上へ行かないとイケナイ。

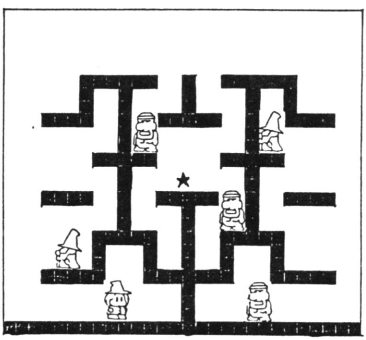


R．64　高次ラウンドの割に易しい面なの。特筆なし。

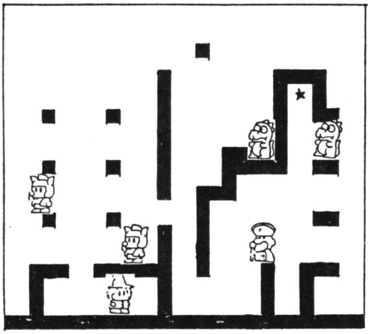


▲ ROUND65

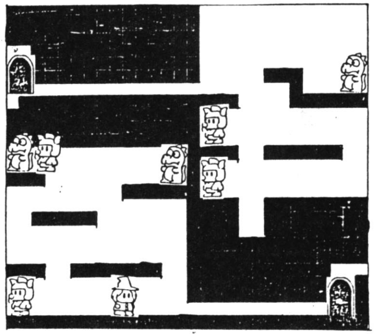
面がスタートすると、次々と下へ降りてきてしまう敵たち。だから、ずっと下でうろうろして敵が落ちてきたら退治してればいい。
アイテムを取りに行くよりその方がセーフティーよ。



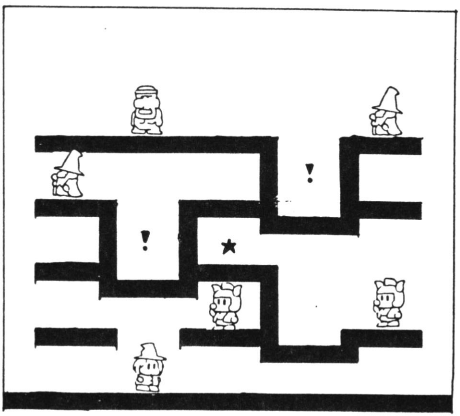
R．66　この面はムリにアイテムを取りに行かなくてもいいと思う。



R．67　右半面へ移動するときは、上方からジャンプをしてって右端へ行かないとダメ。

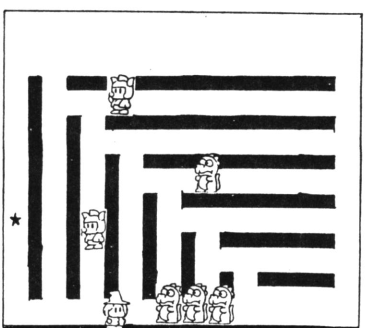


R．68　すぐジャンプして上からくる3匹を退治。あとはらくちん。

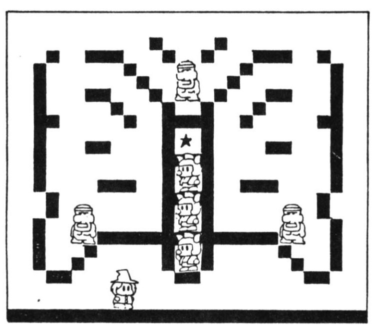


◀ ROUND69

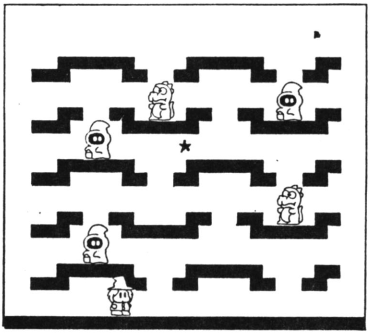
敵さんを誘導して引き回し、！のくぼみへ入れたらアイテム出して、一気にクリアーの道をススメ。



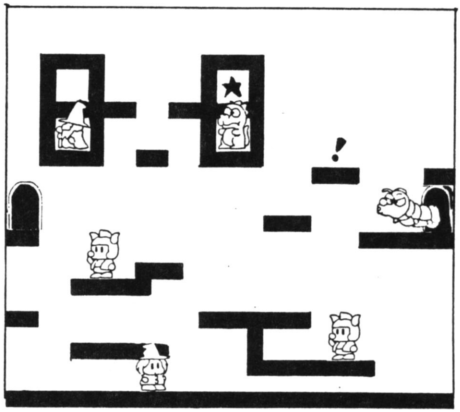
R．70　2.3歩右へ進んで、上からサラマンダーが落ちてくるのを見はからって、その上に乗れ！



R．71　画面上方へ行けば、オークは全部上がってくる。したらば、アイテム出して取りにゆけ。

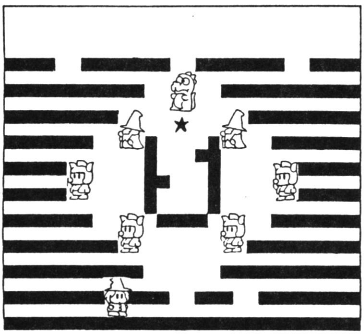


R．72　あまり上へ下へと動き回らず下の方で向かえうつ方が安全だよ．

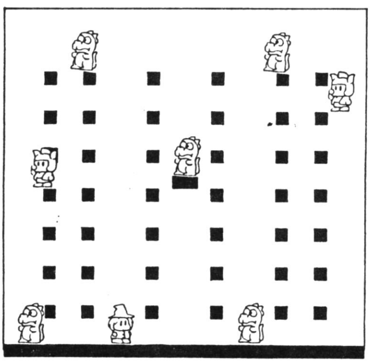


ROUND73

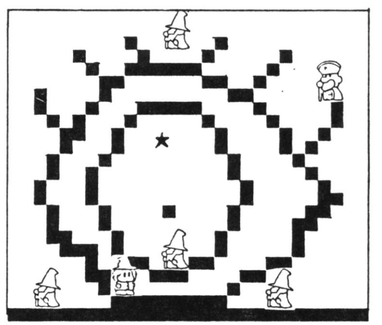
!印の所でジャンプしてれば、閉じ込められていたサラマンダー達がゾンビの如く飛び出てくるぞ～．



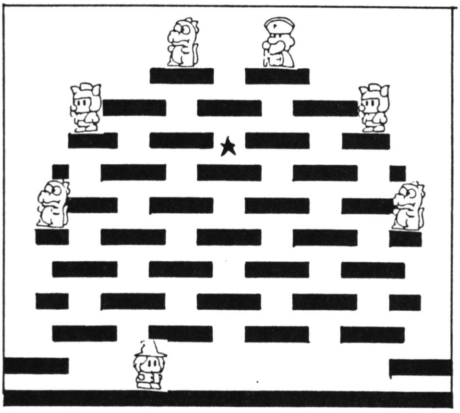
R．74　全員下へ降りてくるまで待って、上へ一気にかけ登り、歩き回ってアイテム取ろう．言うは易し、行なうは難し．



R．75　下にいるのはキケンだ！急いで上へ退避だ、ソレ．

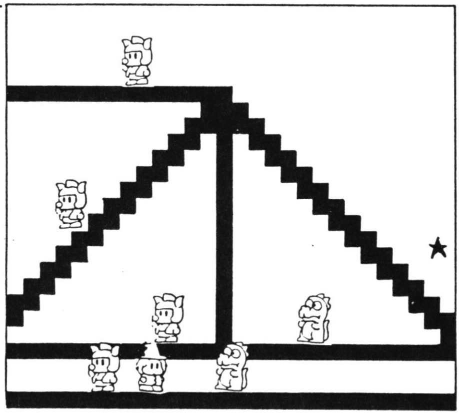


R．76　やたらトレミーが操作しにくい面、でも、そう難しくはない．メダマ．



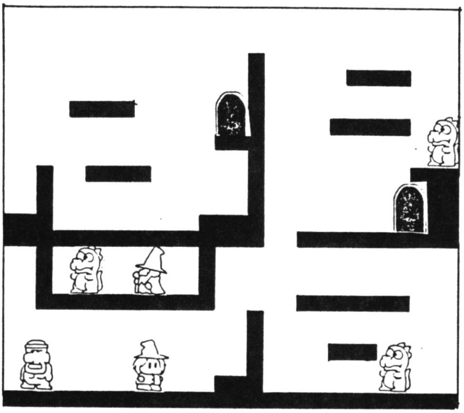
ROUND77

床が少ない面というのも大変だが多すぎるのも逆に難しいモノ．動き回るのは禁物．



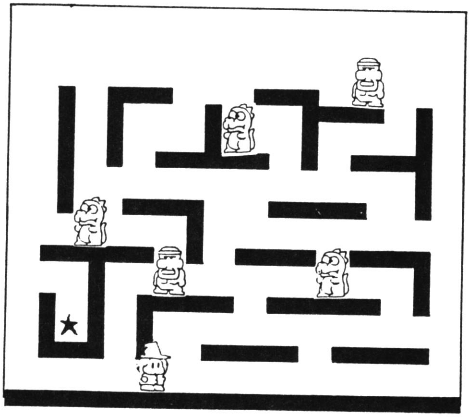
ROUND78

すぐに左右のオークとサラマンダー退治しよう，かすみうちで三角形の中の敵もやっつけよう．



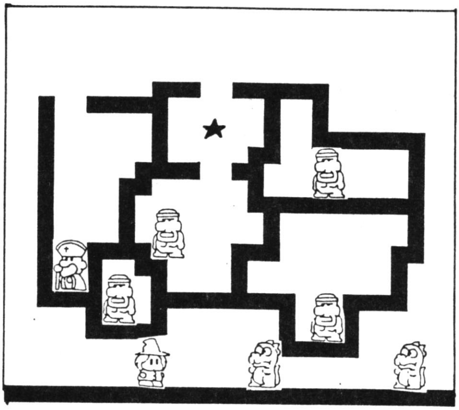
ROUND79

ゴーレムを退治し、ウィザードとサラマンダーのペアをかすみ撃ちセヨ．あとはカンタンだね，サラマンダーを退治だね．



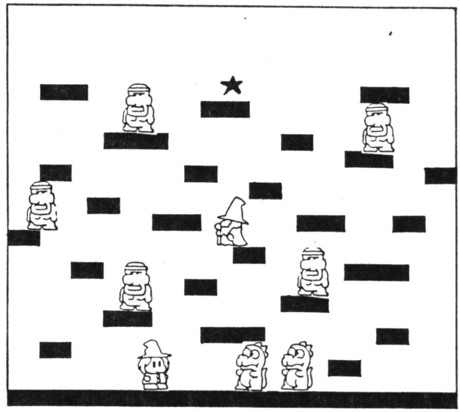
ROUND80

一挙大量得点のケーキのまとめ潰しはちとのぞめないぜ．安全第一で一匹ずつ殺せばそー難しいモノではないはず．アイテムにたよるにしてもつらいモノがある．



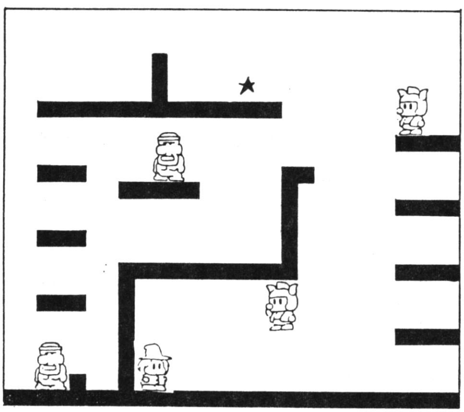
ROUND81

最下段にいるサラマンダー2匹をやっつけ、アイテム出して取って、ハイクリアー．あーそれにしても言うは易し行なうは難し．



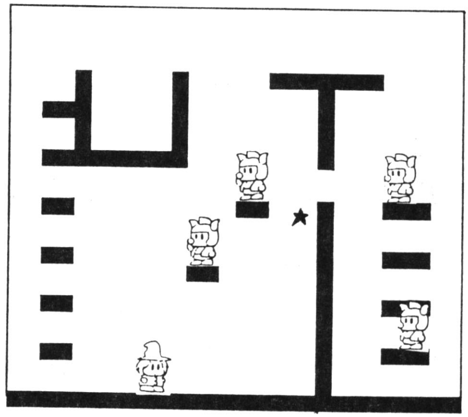
ROUND82

スタートしたらすぐに左へ逃げよう．油断してるとドンドン追いつめられてしまう．ケーキで潰す方が呪文で殺すより効率的．なぜならゴーレムが5匹もいるのだから．



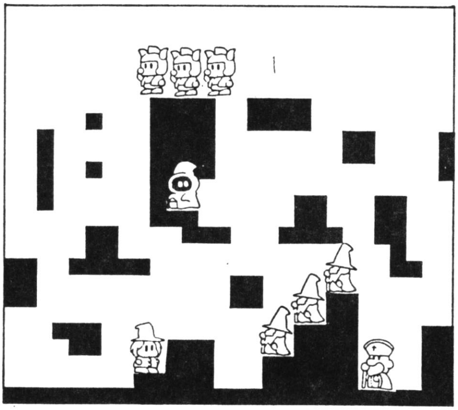
ROUND83

オークは2人殺しちゃいけないよ．1人だけ殺して、右上へもう1人を誘導し、そこで奴のド頭の上をケッてジャーンプ．こーしないとゴーレムのところへは辿り着けない．



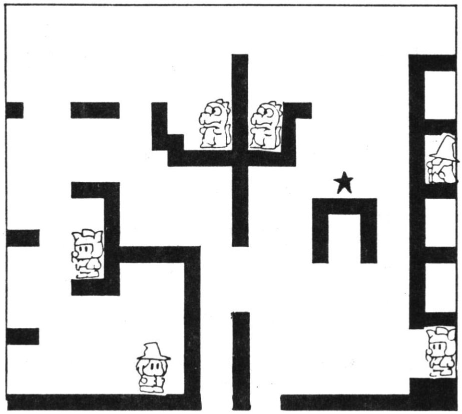
ROUND84

この面もやはり2人だけ殺して、1人を左上へ誘ってド頭の上をケッて左上へ．うまく乗ったらさらにレバーを左へ入れるとトレミーは右端上から出現する．（ワープだ．）
これで右側面のオークも倒せるね．



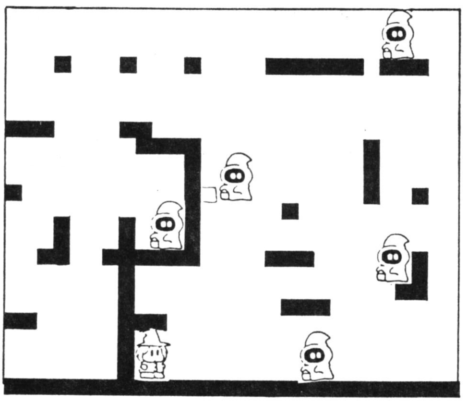
ROUND85

はっきり言って始まってすぐ右のウィザード達を殺るのはつらいぜ。相手の魔法にやられるのがオチだ。左上へいってオークから片ずけるのコト。



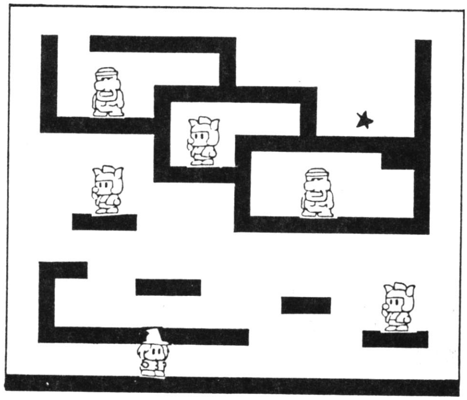
ROUND86

画面中央の柱の上へ乗って右半面へ行くことができる。できればアイテムでパァーと消したいねー。



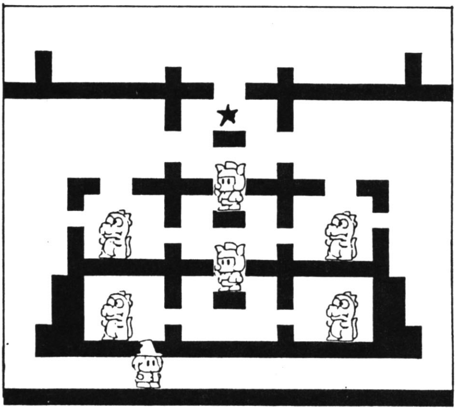
ROUND87

完全に落下してしまうと後がやっかいなレイス。最初落ちてくる時の無防備状態をねらってジャンプ撃ちして殺っちまおう。割とラクチンな面。



ROUND88

頭上乗りをしないと上の方の敵を倒すことはできない。だからオークは最低1人は残しておかなくてはならないのだった。三段目のゴーレムはかすみ撃ちをしようとすると勝手にオームがさらってくれる。ラッキー。

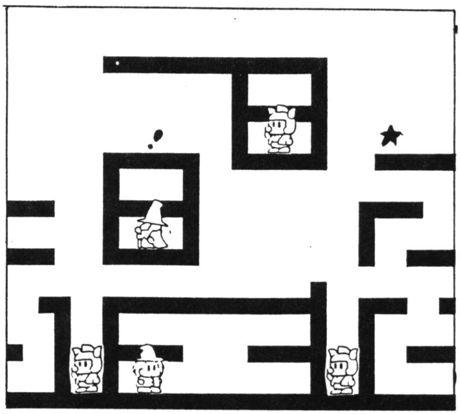


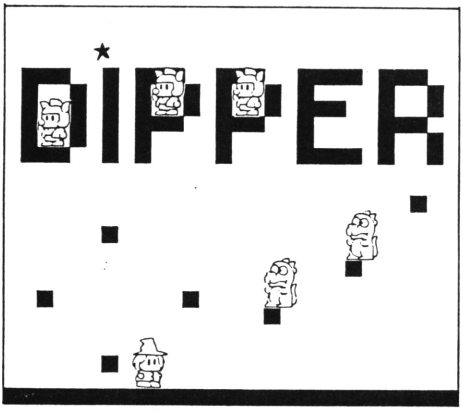
ROUND89

あー、上へ登ってちゃうと危ねーなー。しゃアない左右の端で待って殺ろう，一匹ずつキマキマ落ちてくる奴等をこれまた地道に始末していこう．その方が安全だな。

ROUND90

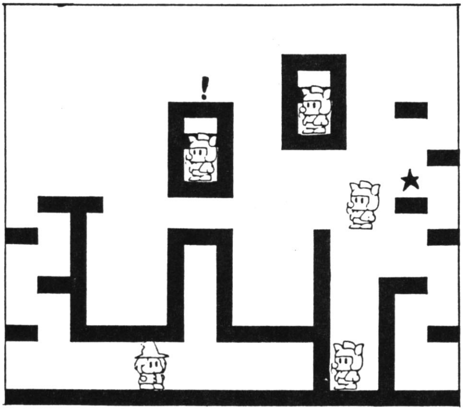
この面は本当はアイテムにたよった方が楽でよい．まず2匹重なったウィザードをかすみうちでおかしにして！印地点で元に戻るのを待つ．上がってきたウィザードの頭をけって更に上段へ登る．するとオークが出てくるからこいつをおかしにして」側のタテ穴に落としてしまおう．後はテキトーにやってもクリアー．





ROUND91

北斗七星である．サラマンダーのドタマに乗っかって右から3つ目の点の床に乗っかろう。右上の方へピョンピョン渡ってRの家に行こう．オークがすでにウロウロしてるから魔法でくたばらしてしまえ．上のやつらをかたずけたら下へ降りてきてサラマンダー始末してクリアー．
すばやい動作が必要な難しい面だ．

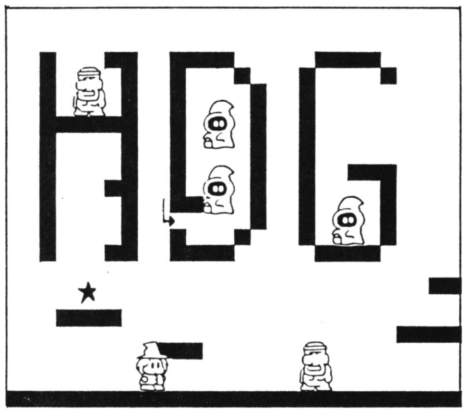


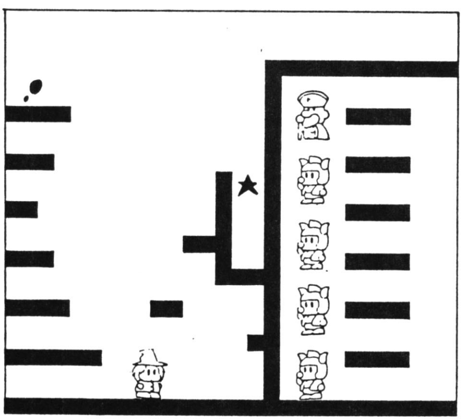
ROUND92

　中央で閉じ込められているオークはちょっち上の方へトレミーを行かせると出てる。こいつは左のくぼみに落ちる。頭の上をけって画面中央へ。！印の所へいくと右側にいたオークもでてくるんでこいつは落ちる前にジャンプマジックでケーキにし押してって右下の２匹をつぶすのに使う。
アイテムにたよった方が無難な面だね。

ROUND93

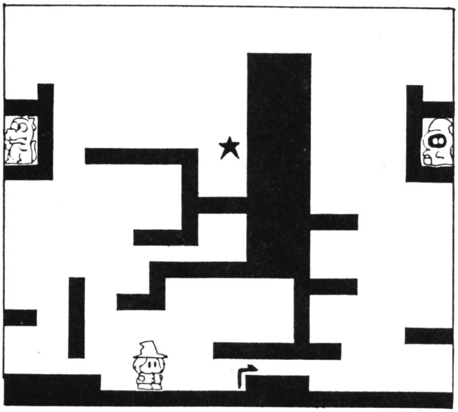
　HDGとかいてあるぞドト。Dの字の中のレイスは上から↳のように降りていけば簡単だ。やり方はもうわかってるでしょ。知らない人はうーんと前のページを読み返すべし。
Gの中にいるレイスは右下端からでてる床のハジっこからかすみうちできる。残りは難なく倒してクリアーという訳さ。





ROUND94

　左上の！印の所へ行って敵達がみんな画面中央の縦穴にはいるのをじっと見ている。みんな入ってしまったら穴のフチに立たずみ、何も知らず飛んで跳ねてるいせーのイイ奴等をおかしにしてまとめて潰して終わりだよ。

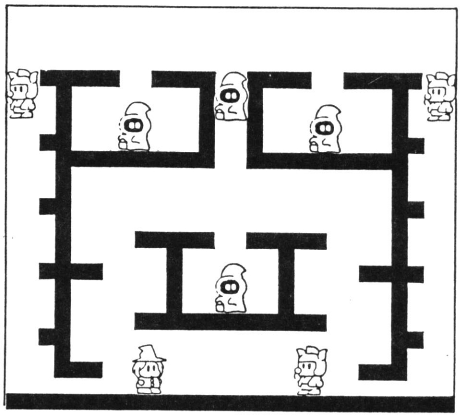


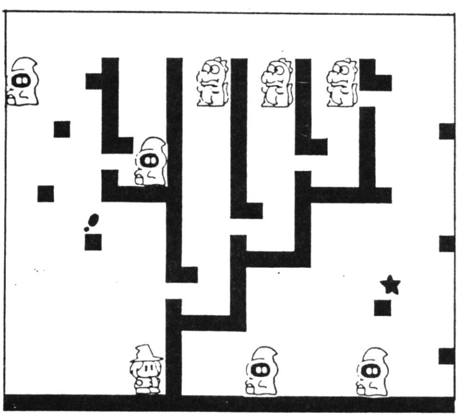
ROUND95

実は左右共に3匹ずついるのだった。右半面へ行くには、↱の通りに直角ジャンプをすればよろしい。
まず先にサラマンダーを出し始末しよう、下へ降りる前にレイスが外へ飛び出してきてるのを確認してから降りること。そんでもって右側へ降りてって魔法かけまくって勝ちだよーん。

ROUND96

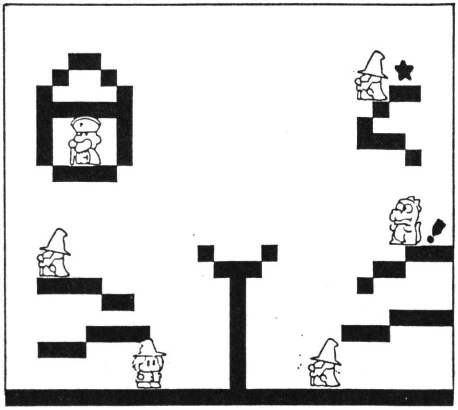
なんかゴチャゴチャしてるけどわりとラクな面なのぢゃよ。各くぼ地にレイスが一匹ずつ。ここに1匹ずつオークをさそいこむのぢゃ。おかしにして落としてしまえばレイス共々おだぶつぢゃよ。ふぉふぉふぉ。





ROUND97

スタート地点でレイスに乗っかり直角ジャンプで右上へ。一匹ずつサラマンダーを退治してどんどん上へ。飛び降りてレイスを無難に倒したら再び上へ。そして！地点まで細い床から床へ綱わたりだ。アァ、タイトロウプ。！地点から垂直ジャンプで右のレイスやっつけ下降りる。そしてラストのレイスに引導わたしておわりだなあ。

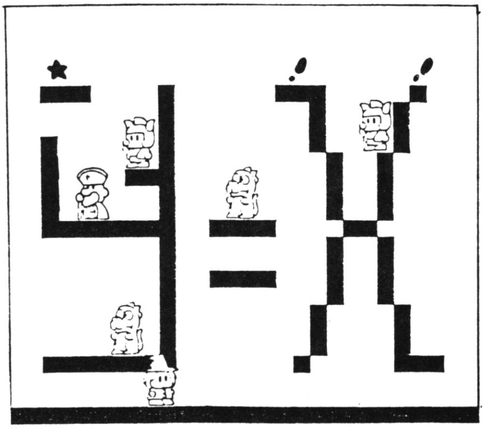


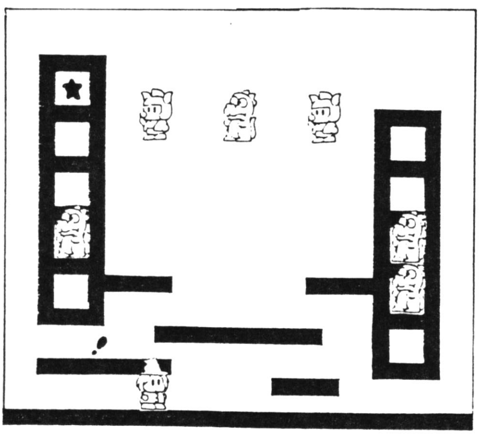
ROUND98

この面もアイテムにたよらずにクリアーするのは可成難しいものがある．！地点へ行ってサラマンダーを誘い出し、頭上乗りをして★印の所へ行こう．すると左上に閉じ込められていたクレリックとウィザードが出てきて下へ落ちる．再び頭上乗りで左半面へ戻り、敵を倒そう．あとは右半面に残った奴をやっ　けておしまい．

ROUND99

この面も屈指の難しさ．サラマンダー・オークを一匹ずつ始末したのち、残ったサラマンダーを！に誘い出す．頭の上に乗り左へジャンプして渡る．ギリギリのタイミングが必要．又右へジャンプする時はそのまま屋根裏通って左側へ出る．左上で飛びかかってくるオークをおかしにしておしまいだね．が　ばってあと１面！





ROUND100

やったー、百面だ！　ドラコリスクと対決前夜．さすが仲々手ごたえのある面だ．まずオークを２匹かたずけてちょんだい．で！にサラマンダーを誘いこみ頭に乗って垂直ジャンプ、かすみうちで上にいるサラマンダーをおかしにする．その後下から★の所までのぼってって左右共々サラマンダー達を外へおびきよせてしまおう．これで勝ったも同然だ．

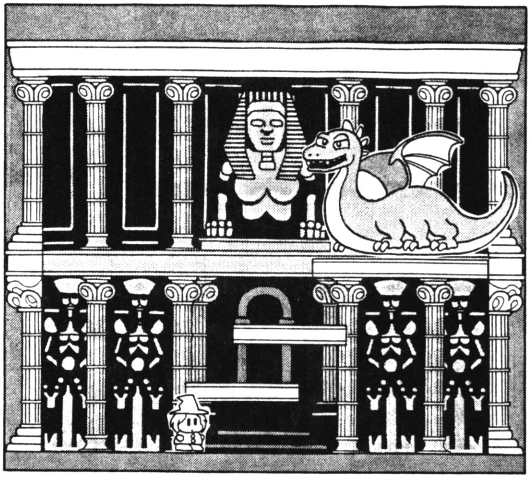
ROUND 101

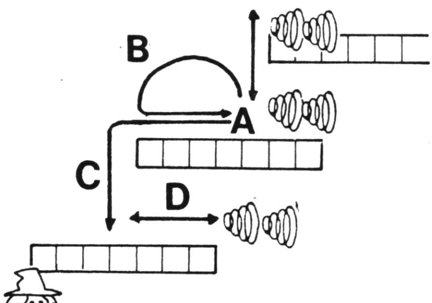
THE FAIRYLAND STORY™

艱難辛苦を乗り越えてやってきました101面!

ところが,今までとは一寸違う.背景が違う.床が少ない.どことなく悪しき雰囲気がただよっている….

そう! このクエストの目的.ドラコリスクがここにいるのだ! 奴を倒さなければ,ホーリージェムを奪回できないのだ.しかしドラコリスクは今までのモンスターの親玉.さすがに一筋縄じゃいかないぞ!

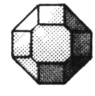




・Round 101 解法

ドラコリスクも他のモンスターと同じ様に,パワーメーターを持っている.が,回復がすさまじく早い.だから連続して魔法をかける事が必要だ.更にヒットチェックが胴体のみである.但しトレミーなどの部分に当ってもミスとなる. 又,性質的にトレミーと同じ高さになろうとし,一定の距離を保とーとするから仕末が悪い.ファイヤーボールにゃ要注意だ!
(魔法が胴体に当ると煙が出るヨ)

① 始まったらすぐAに行き,垂直ジャンプで魔法を2発.
② 火の玉が飛んでくるのをジャンプ(B)でよけ.再びAに近ずいて2発.
③ また火の玉をよけ,一段下に行って最後に2発(C.D).だめならDを繰り返す(ヒット&ウェイだぜ)あわれドラコリスクは巨大なケーキとなり,中からホーリジェムが出てくる. メッセージの後,ゲームオーバー.



▲ホーリージェム

EPILOGUE

THE FAIRYLAND STORY™

bug & etc

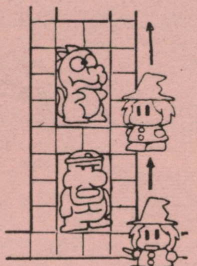
・ゲームオーバーの表示中，魔法ボタンをずっとおしていてみよう．メッセージが出てくるぞ．中々洒落ていて，映画のエンディングを見ているよーだぜ．

・ゴーレムが2匹重なっちまって動かなくなる事がたまに起きる31面が私はきらいです．

・右の図の様に，普段絶対起きてはいけない事が起る事がある．100面でこれが起きちゃうとえらく簡単になっちゃうんだよな，これが．

・コインが出る瞬間，出る場所におかしを落とすと，コインが出ない事がよくある．

・ミスティカルフェザーやブックオブデスを取ると同時にモンスターに触れると大爆走！するらしいよ．うん．



◀かすみうちをしよーとしてジャンプすると，何故か途中のカベにひっかかってしまうのだ．そのまま上へジャンプできるぞい．

ending

このゲーム，昔は101面が入ってなかったそうで．100面消しちゃうと50面に戻っちゃったんです．その戻るバージョンが一部出回った後に，「やはり101面を入れようじゃあないか」って事になり，経ん度一日で作ったのが今の101面なんだそうです．一日であせって作った割には非常に良く出来た面だと思いません？　最近のタイトーは一つのゲームなのに沢山種類があったりするのが多くて，これはあまり好ましくない事なのだけど，それでもこのフェアリーランドのようにもっと良い物を作ろうとするこの建設的思考は素晴らしい事だと思いませんか？最近のタイトーのゲームがおもしろいのは，こーいった理由だからなんですね．他社もみならってほしいもんだ，ホントに．

それにしても大変だったなっ．やっぱ一ヵ月で本つくるのには無理があるな．うん．それにつけてもマップのKOSとSOZ，ごくろーさん．KSGもおつかれ．KTTはよお茶もってこい！STRはいつも最後の詰めゴクローさん．ぢゃ，またいつかあいま・しょ．

(TAKO.X)



¥500

ビデオゲーム専門誌　GAME FREAK 21

企画	TAKO. X　KTT
著者	JENORE　STR
イラスト	KSG
マップ	KOS　SOZ-FR
編集	STR　TACO. X
協力	ONIJUST・H　HDG
発行	町田市南大谷 241-17-2
発行日	1985・JAN・1